

Johannes Philipp

Filme im Unterricht spielerisch erschließen

Neben den „herkömmlichen“ Methoden der Auswertung von Filmen/Videos im Unterricht wie mündliche oder schriftliche Bearbeitung von Beobachtungsaufträgen oder Fragen zum Filminhalt, Auswertung im Unterrichtsgespräch etc., bieten die folgenden, keineswegs vollständigen Vorschläge den Vorteil wesentlich größerer Schülernähe. Sie bedingen häufig intensive Kooperation und Interaktion, sind sehr „dicht“ und fördern die Auseinandersetzung nicht nur mit einigen wenigen fachlichen Teilzielen, die zur Erreichung des Unterrichtsergebnisses unbedingt benötigt werden, sondern verfolgen einen ganzheitlichen Ansatz, der auch die Beschäftigung mit „Nebeninhalten“ und mit dem Medium Film selbst beinhaltet. Ganz nebenbei machen die meisten auch sehr viel Spaß, da sie spielerisch angelegt sind. Häufig wird man aber etwas mehr Unterrichtszeit benötigen als bei den herkömmlichen Verfahren. Dies erscheint jedoch durchaus gerechtfertigt, verwirklicht man mit diesen Methoden „nebenbei“ wesentliche medienerzieherische und soziale, häufig auch sprachliche Lernziele.

Die Vorschläge sind alphabetisch angeordnet; die Reihenfolge stellt also keine Wertung dar.

Grundsätzlich sollte man sich bei einem Film nur auf ein bis zwei dieser Methoden beschränken, jedoch auf große Vielfalt im Laufe eines Schuljahres achten.

Im Text wird in der Regel die männliche Personalform verwendet (der Lehrer, der Schüler, der Schiedsrichter). Selbstverständlich sind damit immer auch die weiblichen Bezeichnungen intendiert (die Lehrerin, die Schülerin, die Schiedsrichterin).

Aufgabenwürfeln

Grundprinzip:

Es wird reihum gewürfelt (bei Beteiligung der ganzen Klasse bietet sich ein großer Schaumgummiwürfel an, wie er von Grundschul- bzw. Kindergartenausstattungsfirmen angeboten wird). Je nach Augenzahl sind bestimmte Aufgaben zu erfüllen.

Aufgabenreihe:

Sechs Aufgaben, die z. T. auch variable Bestandteile enthalten können, werden vor oder nach dem Film bekannt gegeben (z.B. auf der Tafel, über den Overheadprojektor, als Word- oder Powerpoint-Datei über den Beamer, auf einem Arbeitsblatt). Jeder Schüler muss die Aufgabe erfüllen, die neben der entsprechenden Augenzahl steht (siehe Vorlagen für Overhead-Folie und Powerpoint-Datei im Anhang).



Fasse eine Szene, einen wichtigen Filmabschnitt in einem Satz zusammen!



Zeichne eine Filmfigur, einen Gegenstand auf die Tafel! Die anderen müssen raten.



Beschreibe einen wichtigen Gegenstand, eine Filmfigur, einen Darsteller, zuerst grob, dann immer feiner! Die anderen müssen raten.



Nenne (zitiere) eine Textstelle, ein Wort aus dem Film! Die anderen müssen es bzw. den Zusammenhang erklären.



Ahme ein wichtiges Geräusch, eine Melodie, einen Rhythmus aus dem Film nach (summe, pfeife, singe, klopfe)! Die anderen müssen raten.



Stelle eine Figur, einen Gegenstand, ein Gebäude, ein Ding, aus dem Film mimisch dar (Scharadespiel)! Die anderen müssen raten.

Fragetopfwürfeln:

Man bereitet Kärtchen mit Fragen zum Film vor. Diese werden verdeckt in sechs Stößen abgelegt. Die Schüler würfeln reihum. Je nach Augenzahl ziehen sie eine Karte, beantworten die Frage und stecken die Karte wieder in den Stapel zurück. Wer am meisten Fragen richtig beantworten konnte, hat gewonnen.

Wichtig: Ein Zeitlimit setzen! Es schadet gar nichts, wenn manche Fragen mehrfach beantwortet werden.

Variante (Wenn man nicht so viele Fragen gefunden hat): Die Karten werden in einem Stapel abgelegt und nur, wer eine sechs (alternativ eine eins oder eine sechs, eine eins, eine drei oder eine sechs) würfelt, darf eine Karte ziehen und sie beantworten.

Filmwürfel:

Aus starkem Karton wird ein großer Würfel gebastelt. Vor dem Zusammenkleben schreibt man sechs relativ allgemeingültige Fragen auf die Außenflächen.

Es bietet sich an, mehrere solche Würfel anzufertigen, damit die Schüler in Gruppen reihum würfeln und die Fragen beantworten können.

Abbildung 1: Filmwürfel



(Stumme) Bildimpulse

Elemente aus dem Film werden auf ein Plakat oder eine Arbeitsprojektor-Folie gemalt bzw. kopiert. Wortlos wird auf ein Bildteil gezeigt und die Teilnehmer müssen in ganzen Sätzen berichten, was sie dazu im Film gesehen haben.

Alternativ kann man einige Bilder einer Kontext-Diareihe (Fotos aus dem Begleitmaterial) im Anschluss an den Film zeigen, ohne einen Kommentar dazu zu geben. Die Schüler erklären das, was sie sehen, mit dem Wissen, das sie im Film erworben haben.

Diese Methode eignet sich auch als Gesamt-Lernzielkontrolle am Ende einer Unterrichtsstunde.

Brainstorming

(Gruppen bis Klassengröße)

Nach dem Film rufen die Zuschauer einige Minuten lang alle Einfälle dazu heraus. Ein Schreiber (ggf. auch zwei bis drei) notiert sie stichwortartig an der Tafel, auf Overheadfolie oder eine Rolle Zeitungspapier, das an der Wand aufgehängt ist.

Diese Stichwortsammlung wird anschließend gemeinsam nach übergeordneten Gesichtspunkten geordnet, sortiert, ergänzt (z.B. positiv - negativ; Filminhalt - Filmaussage, Filmtechnik; wichtig - unwichtig; nach einer Reihenfolge usw.). So entsteht ein natürlicher Sprech Anlass, bei dem alle Schüler ungezwungen zu Wort kommen können und insbesondere das Begründen und sachliche Argumentieren gefördert werden. Aus den fachspezifischen Ordnungsstrukturen lässt sich schließlich, ggf. unter Hinzuziehung anderer Medien wie Buch, Dias, Lehrer erzählung, Lexikon, PC-Recherche ein strukturiertes Tafelbild entwickeln. Abschließend sollte darüber nachgedacht werden, warum die anderen Gesichtspunkte nicht in die Zusammenfassung einbezogen worden sind, ob sie deswegen weniger wichtig sind, oder in anderen Fächern bzw. Lebensbereichen nicht eine mindestens ebenso große Bedeutung haben.

Durch die Vorgabe eines „Themengebiets“ („Ruft alles heraus, was euch zu ... einfällt!“) kann man die Äußerungen in eine bestimmte (beabsichtigte) Richtung lenken.

Bei (Kurz-)Spielfilmen oder Trickfilmen sollten man selbstverständlich Äußerungen zu den filmischen Mitteln (Kamera, Tricks, Schauspieler, Musik, ...) zulassen bzw. evozieren.

Einreißzettel / Eintrittskartenabstimmung

Nach dem Film werden „Einreißzettel“ (Kopiervorlage im Anhang) verteilt. Jeder Schüler soll auf die Frage „Wie hat euch der Film gefallen?“ ohne langes Nachdenken den Zettel an der für ihn zutreffenden Stelle einreißen und sofort wieder abgeben. Der Lehrer oder ein Schüler sortiert die Zettel und schreibt das „Abstimmungsergebnis“ an die Tafel.

Aus der Frage nach möglichen Gründen für das Meinungsbild entsteht rasch eine rege Diskussion über den Film. Diese „Abstimmung“ lässt sich auch nach dem Filmgespräch wiederholen und mit dem ersten Spontaneindruck vergleichen.

Eine Variante, die sich besonders für Spielfilme eignet, ist die Abstimmung mit Eintrittskarten:

Die Schüler erhalten vor Beginn des Films eine „Eintrittskarte“ und werden darauf hingewiesen, dass sie sie nicht wegwerfen oder zerknüllen sollen, weil sie noch gebraucht wird.

Wenn die Schüler unmittelbar nach dem Film in die Pause gehen (sie soll unbedingt angeboten werden), werfen sie die Karten in eines von drei Gläsern (Schachteln, Kistchen), die mit „gut“, „mittel“, „schlecht“

beschriftet bzw. mit entsprechenden Symbolen (z.B. Smilies) gekennzeichnet sind. Während der Pause werden die „Stimmen“ ausgezählt und das Ergebnis auf die Tafel geschrieben. Wenn die Schüler wieder ins Klassenzimmer kommen, beginnt in der Regel von selbst die Diskussion über den Film.

Filmdomino/Kreuzworträtsel

Ein Schüler schreibt ein wichtiges Wort aus dem Film auf die Tafel/auf eine Overheadfolie/eine Word- oder Powerpoint-Tabelle. Die anderen müssen nun weitere Wörter aus dem Film oder aus dem inhaltlichen Zusammenhang „anhängen“. So entstehen dominoähnliche Wortschlangen. Dabei müssen sie immer erzählen, in welchem Zusammenhang im Film das Wort vorkommt.

Dieses Spiel eignet sich auch gut für Kleingruppen. Man braucht dazu nur kariertes Papier. Besser wäre es aber, einen Spielbogen mit Kästchen anzufertigen, die 1 cm Kantenlänge haben (Kopiervorlage bzw. Powerpoint-Datei im Anhang).

Beispiel: Zum Video-Film 42 01965 „Die Wikinger – Seefahrer und Entdecker“, der auch auf der didaktischen DVD 46 02305 „Die Wikinger 800 – 1100: Seefahrer – Händler – Bauern“ enthalten ist.

WAFFEN	H
KRIEG	H A
SKANDINAVIEN	
GETREIDE	N T
DRACHENBOOT	D H
ENTDECKUNGSREISE	A
NORMANNEN	L B
FJORDPFERDE	U

Ein fertiges Rätsel dieser Art lässt sich auch leicht in ein **Kreuzworträtsel** umarbeiten, das anderen Schülern oder Gruppen als Aufgabe gegeben werden kann.

Möglich ist auch das Aneinanderhängen von Begriffen aus dem Film in einer Wortschlange, wobei bei Zweifelsfällen immer begründet werden muss, welche Bedeutung das Wort im Kontext des Films hat, wo es vorgekommen ist.

Fragebogen

Am Ende des Films wird ein Fragebogen ausgeteilt und zunächst in Einzel- oder Partnerarbeit beantwortet und gemeinsam ausgewertet.

Es empfiehlt sich, einen Fragebogen als Arbeitstransparent herzustellen und die Auswertung als Strichliste für alle sichtbar zu machen. Dabei kann es wegen unterschiedlicher Meinungen zu fruchtbaren Diskussionen kommen.

Fragentopf

(Klassen ab 20 Schüler sollten geteilt werden. Die Gruppen bilden einen Sitzkreis)

Vom Lehrer oder einer Schülergruppe, die den Film schon kennt (z.B. Parallelklasse) werden allgemeine und/oder spezielle Fragen zum Film auf schmale Streifen oder Zettel geschrieben. Jeder Teilnehmer zieht eine oder zwei Fragen. Nach kurzer Bedenkzeit werden die Fragen vorgelesen und entweder vom Frageninhaber oder von den anderen Teilnehmern beantwortet.

Die Methode ist eigendynamisch, d.h. die Lehrkraft kann sich nach dem Erklären zurückhalten bzw. mehrere Gruppen gleichzeitig betreuen.

Interviewmethode

Zwei oder mehr Gruppen (bzw. Schüler) arbeiten in 30 Minuten Fragen zum Film aus, die **nicht mit ja oder nein** beantwortet werden können. Diese Fragen werden dann (abwechselnd) der anderen Gruppe bzw. den anderen Schülern in der eigenen Gruppe gestellt.

Mit Hilfe eines Audio-Recorders kann man „Interviews“ führen und diese später auswerten.

Ja/Nein-Fragen

Zwei oder mehr Gruppen oder einzelne Schüler arbeiten in 30 Minuten Fragen zum Film aus, die **nur mit ja oder nein** (gut oder schlecht etc.) beantwortet werden dürfen. Die Fragen werden dann (abwechselnd) den anderen Schülern in der Gruppe bzw. der anderen Gruppe gestellt.

Lügenmärchen

Ein Erzähler (dies kann auch ein Schüler sein) schildert die Handlung des eben angesehenen Films und verändert dabei absichtlich Einzelheiten aus Inhalt, Ablauf und Ausstattung des Films. Die Zuhörer passen sehr gut auf und melden Abweichungen durch Herausrufen, Handaufheben oder Aufstehen. Der erste, der die richtige Antwort weiß, bekommt ein farbiges Kärtchen, ein Schnipsel eines alten, defekten Films (bei der Bildstelle nachfragen) oder ein anderes Merkzeichen. Wer die meisten Zeichen hat, ist „Schlaumeier des Tages“.

Die Frage „Wie war es denn wirklich im Film?“ macht die angesprochenen Details bewusst. Fragt man (vor allem bei fiktionalen Filmen) „Wie ist es denn in der Wirklichkeit?“ setzt man den Film mit der Realität in Beziehung und macht ggf. Abweichungen deutlich.

Varianten:

Anstelle des Herausrufens, Meldens etc. können ältere Schüler auch **schriftliche** Aufzeichnungen der Fehler machen.

Das „Lügenmärchen“ kann den Schülern auch schriftlich vorgelegt und muss von ihnen verbessert werden.

Die Länge und Schwierigkeit der Geschichte richtet sich nach dem Alter. In der Grundschule sollte man bei fünf leichten Beobachtungen beginnen und die Anzahl der Fehler wie die Komplexität der Erzählung allmählich steigern.

Statt eine „Lügengeschichte“ vorzugeben, kann diese auch von den Schülern selbst „erfunden“ werden, wenn sie Erfahrung mit dieser Methode haben. Dabei setzen sie sich noch intensiver mit dem Filminhalt auseinander.

Diese Variante eignet sich auch gut für eine **Gruppenarbeit**. Jede Gruppe erfindet eine „Lügengeschichte“ zum Film. Die Fehler müssen jeweils von einer anderen Gruppe gefunden werden.

Grundsätzlich empfiehlt es sich, dass der Erzähler bzw. die Erfinder der Geschichte die Fehler im eigenen Exemplar, das nicht weitergegeben wird, kenntlich macht, um Streit, ob an dieser Stelle wirklich ein Fehler versteckt war, zu vermeiden.

Beispiel: Zum Video-Film 42 01965 „Die Wikinger – Seefahrer und Entdecker“, der auch auf der didaktischen DVD 46 02305 „Die Wikinger 800 – 1100: Seefahrer – Händler – Bauern“ enthalten ist.

Lügenmärchen	Verbesserung
<p><i>Um 800 nach Christus tauchten die Wikinger zum ersten Mal an den Küsten Deutschlands, Englands und Frankreichs auf. Mit ihren Schiffen konnten sie nicht nur über das Meer segeln, sondern auch die Flüsse hinauf rudern. Den Einheimischen waren sie willkommen, denn sie brachten viele begehrte Waren.</i></p> <p><i>Die Wikinger kamen aus Skandinavien. Sie waren geschickte Handwerker und Händler und lebten vor allem in Städten.</i></p> <p><i>Außerdem lebten sie vom Fischfang. Deswegen konnten sie gute Boote bauen. Ihre wichtigste Erfindung war das Drachenboot. Es hieß so, weil es einen feuerspeienden Drachen an Bord hatte, der überall Angst verbreitete, wo die Wikinger hin kamen.</i></p> <p><i>Die Wikinger unternahmen weite Seereisen. Fast 500 Jahre vor Christof Columbus landete Leif Erikson in Amerika. Sie besiedelten Island, Grönland und Neuseeland und gründeten Königreiche in Indien und Sizilien.</i></p> <p><i>Später gründeten sie in den entdeckten Gebieten Siedlungen. Diese dienten vor allem dazu, ihre Eroberungen zu sichern. In Norddeutschland wurden viele solcher Siedlungen entdeckt. Eine davon war Haithabu bei Hamburg.</i></p> <p><i>Von Schweden aus eroberten Wikinger wichtige Flussläufe Russlands. Ihr Ziel war die reiche Hauptstadt Moskau.</i></p>	<p><i>Sie verbreiteten Angst und Schrecken, denn sie überfielen Städte und Klöster, raubten und plünderten.</i></p> <p><i>Sie waren Bauern und Viehzüchter und lebten in kleinen Dörfern.</i></p> <p><i>Es hieß so, weil es am Bug einen Drachenkopf aus Holz hatte.</i></p> <p><i>Die Wikinger waren nie in Neuseeland oder Indien.</i></p> <p><i>...Handel zu treiben. Haithabu ist die einzige Wikingersiedlung in Deutschland. Es liegt bei Schleswig.</i></p> <p><i>Ihr Ziel war Konstantinobel (Byzanz), das heutige Istanbul.</i></p>

Malen / Zeichnen

Diese Methode ist aus vielen Gründen besonders geeignet, um Gespräche über den emotionalen Gehalt von Filmen anzustoßen:

- Viele Kinder und Jugendliche können/wollen unmittelbar nach der Vorführung nicht über den Film sprechen. Durch das Malen oder Zeichnen können sie ihre Gefühle bildnerisch ausdrücken. Die Ergebnisse führen später zum Sprechen über den Film.
- Durch das Nachdenken, was aus dem Film man wie darstellen könnte, rollt er noch einmal vor dem inneren Auge ab.
- Durch Malen, Zeichnen, Collagen etc. können Elemente des Films / einer Szene / einer Figur (z.B. Angst machende) bewusst gemacht und bewältigt werden (z.B. verlieren selbst gemalte Filmungeheuer ihren Schrecken).
- Bildnerisches Gestalten verhilft zum Erkennen und Durchschauen filmischer und bildnerischer Manipulationsmöglichkeiten.
- Klischees und stereotype Elemente des Films können am Beispiel der Zeichnungen (wo sie sich mit großer Wahrscheinlichkeit wieder finden) erkannt und bewertet werden.
- Mit Bildern können Gestaltungsmöglichkeiten für die aktive Medienarbeit entwickelt und erprobt werden (z.B. in Form von Storyboards, als Vorlage für einen „Fotoroman“ etc.).

Methodisches Vorgehen:

- *Anweisung* (unmittelbar nach dem Film, ohne auf ihn einzugehen): „Male, was dich am meisten beeindruckt / dir am besten gefallen / dir am meisten Angst gemacht / dir Freude bereitet hat!“
- *Arbeitsmaterial*: dicke Pinsel, damit keine Einzelheiten gemalt werden können.
- *Zeit* begrenzen (ca. eine halbe Stunde), damit man die Bilder noch besprechen kann.
- Nach dem Malen:
 - * Ergebnisse für alle sichtbar machen (z.B. auf dem Boden auslegen, an der Wand / der Tafel befestigen).
 - * Die Bilder wirken lassen, kein Kommentar vom Lehrer!
 - * Erst danach Impuls: „Wer möchte zu seinem Bild etwas sagen / zu einem Bild etwas fragen?“

Mögliche Themen:

- *Gefühle malen*:
Gefühle können mit Farbe Bleistift, Kohle, Collage usw. ganz spontan ausgedrückt werden (meist abstrakt). Oft beginnt man ganz ziellos und kommt im Lauf des Arbeitens zu konkreteren Vorstellungen, um die sich dann Einsichten, Begründungen und Erklärungen ranken.
- *Entwurf eines Filmplakats*:
Günstig ist es, schon einige Zeit vor der Vorführung verschiedene Filmplakate im Klassenzimmer aufzuhängen (gibt es bei Filmverleihern und z. T. auch günstig zu kaufen) und auf Gestaltungsmerkmale kurz hinzuweisen.
- *Bildergeschichte*:
Die wichtigsten Szenen des Films sollen in einer Bildergeschichte (z.B. als Comic oder in Strichmännchenmanier) dargestellt werden. Die Anzahl der Bilder beschränkt man am besten auf 6 bis 8. Soll die Gestaltung etwas aufwendiger sein, kann auch eine Gruppe eine Bilderfolge gestalten, wobei jeder Schüler ein bis zwei Einzelbilder zeichnet.
Die Szenenfolge kann sowohl unmittelbar nach der Filmvorführung als auch nach dem Filmgespräch gestaltet werden.
Möglich sind auch Ausgestaltungen:
 - * Die Szenen werden auf große Blätter gemalt, die die jeweilige Gruppe der Reihe nach vorzeigt. Dazu tragen die Schüler passende Texte (z.B. Dialoge) vor bzw. spielen Musik und Geräusche dazu (mit Orff-Instrumenten, Geräuschutensilien, eigener Stimme).
 - * Anstatt auf Papier können die Szenen auch auf Arbeitstransparente gezeichnet und vorgeführt werden (der Reihe nach aufdecken und einen Kommentar abgeben oder Gestaltungselemente wie oben dazu spielen).

Montagsmaler

Zwei Gruppen spielen um die Wette: Die „Zeichner“ und die „Rater“

An der Wandtafel/Flipchart/Papierwand skizziert ein Schüler der „Zeichner“ eine Szene/eine Figur aus dem Film. Die anderen müssen raten. Ist die Vermutung richtig, darf der Nächste aus der „Zeichner“-Gruppe eine neue Szene entwerfen. Gestoppt wird die Zeit, bis alle Zeichner fertig sind, dann werden die Rollen getauscht. „Sieger“ ist, wer schneller zum Ziel gekommen ist.

Variante 1: Die Rollen der beiden Gruppen werden nach festgelegter Zeit getauscht, z. B. 10 Minuten. Sieger ist die Gruppe, die in dieser Zeit mehr Zeichnungen erraten hat.

Variante 2: Es gibt nur eine Gruppe. Wer das Motiv richtig geraten hat, darf als nächster zeichnen.

Variante 3: Es zeichnen und raten mehrere Gruppen parallel. Sieger ist die Gruppe, die nach festgelegter Zeit die meisten Motive gezeichnet und erraten hat.

Wichtig: Die Rater müssen die Filmszene verbal beschreiben, nicht nur einen Stichpunkt nennen.

Plus - Minus

Positive Bemerkungen zu dem eben gesehenen Film werden auf die linke Seite der Tafel, negative auf die rechte geschrieben. Da viele Schüler meist nicht derselben Meinung sind, können sich daraus lebhaftere Diskussionen über den Film entwickeln.

Diese Methode ist weniger für sachlich-informative Filme als für handlungsorientierte, künstlerisch gestaltete geeignet.

Quiz

Es gibt zahlreiche Quiz-Spiele, die sich nahezu alle für die Auswertung von Filmen eignen, da hier eine definierte Wissensgrundlage gegeben ist, zu der viele Fragen gestellt werden können. Sieger ist, wer die meisten richtigen Antworten weiß bzw. geben kann. Bei Vorbereitung und Durchführung sollte man generell beachten:

- Es handelt sich immer um eine Wettbewerbssituation, daher sollten Einzelverlierer vermieden werden.
- Ein Quiz muss immer straff organisiert werden, sonst gibt es ständig Streit oder das Spiel „zerfleddert“, wird langweilig.
- Daher müssen vorher genau ausgemacht werden: Art und Zahl der Fragen und Antworten, der zeitliche Rahmen und Ablauf, der/die Sprecher und Schreiber (Schiedsrichter), die Bewertung usw. Hilfreich ist es, die Antworten vorher schriftlich zu fixieren.

Quizformen (Auswahl):

Gruppenquiz

Diese Methode führt zu einer äußerst intensiven Auseinandersetzung mit dem Filminhalt.

Es werden zwei gleich große Gruppen gebildet. Alle Schüler haben den Auftrag, während des Films gut aufzupassen, damit sie danach genügend Fragen formulieren können.

Nach dem Film arbeitet jede Gruppe 15 Fragen mit Antworten aus.

Nach 20 Minuten setzen sich die Gruppen gegenüber. Ein Sprecher der Gruppe stellt die erste Frage, die ein Sprecher der anderen Gruppe beantwortet, wobei sich die Gruppe beraten darf. Dann stellt dieser Sprecher die erste Frage seiner Gruppe. Abwechselnd werden je 10 Fragen gestellt. Die übrigen Fragen dienen als „Reserve“ für den Fall, dass beide Gruppen gleiche oder sehr ähnliche Fragen formuliert haben.

Sieger ist die Gruppe mit den meisten richtigen Lösungen und/oder der kürzeren Lösungszeit. Ein Schiedsrichter führt an der Tafel Protokoll. Ein anderer bzw. der Lehrer entscheidet bei inhaltlichen Auseinandersetzungen.

Vor Spielbeginn muss vereinbart werden, wie viel Zeit zur Beratung in der Gruppe zur Verfügung steht (z.B. 1 Minute). Wenn diese Zeit überschritten wird, gilt die Frage als nicht beantwortet.

Eine Variante, die zusätzlich einen Zeitnehmer mit einer Stoppuhr voraussetzt, ist es, einen großzügigeren Zeitrahmen vorzugeben (z.B. 3 Minuten), aber die Zeit bis zur richtigen Lösung zu stoppen und diesen Wert aufzuschreiben. Wird eine Frage nicht gelöst, wird die volle Zeit berechnet.

Quiz mit Farbkarten

Vorbereiten: Je Schüler drei Karten (z.B. aus Plakatkarton) in unterschiedlichen Farben; Fragen-Antwort-Katalog mit Farbzusordnung

Grundprinzip:

Jeder Schüler erhält drei verschiedenfarbige Karten (z.B. aus Plakatkarton). Zu jeder Frage werden drei Antworten gegeben, die jeweils einer Farbe zugeordnet werden. Als Antwort zeigen die Schüler eine Farbkarte bzw. legen sie ab. Hat der Schüler die richtige Farbe gezeigt, erhält er eine Spielmarke bzw. darf sich einen Punkt gutschreiben. Wer die meisten Marken/Punkte hat, ist Sieger.

Es empfiehlt sich, mit einem „Quizmaster“, der die Fragen stellt, und mindestens einem Schiedsrichter, der die Spielmarken verteilt, zu arbeiten.

Quiz mit viel Bewegung:

Die Farbkärtchen liegen in drei Schachteln (z.B. je eine für Rot, Gelb und Grün) auf einem frei zugänglichen Tisch, um den die Schüler in einem weiten Kreis herumsitzen. Nach jeder Frage gibt der Schiedsrichter ein Zeichen (eins - zwei - drei). Dann laufen die Schüler los und holen sich eine Karte ihrer Wahl. Nach der Auflösung geben die Schüler die Karten zurück. Diejenigen, die die richtige Farbe gezogen hatten, erhalten eine Spielmarke.

Der Vorteil dieser Methode liegt darin, dass sich die Schüler wenigstens etwas bewegen können, der Nachteil, dass es leicht zu Kollisionen kommen kann und unsichere Schüler mit der „Masse“ mitlaufen.

Quiz am Platz:

Bei dieser Variante können die Teilnehmer auf den gewohnten Plätzen sitzen bleiben. Jeder hat vor sich auf der Bank drei verschiedenfarbige Karten liegen. Nach dem Zeichen des Schiedsrichters muss sofort eine Karte hochgehoben werden. Wer die richtige Farbe gezeigt hat, darf sich einen Punkt gutschreiben bzw. der Schiedsrichter trägt einen Punkt in eine Klassenliste ein.

Spielt man diese Variante in einem Sitzkreis oder Halbkreis, liegen die Karten unter dem Stuhl. Schüler, die die richtige Farbe gezeigt haben, dürfen sich beim Schiedsrichter eine Spielmarke holen.

Die hier abgedruckte Form lässt sich auch als Multiple-Choice-Test bei Lernzielkontrollen, Probearbeiten etc. verwenden, ist dann allerdings weniger lustbetont.

Waage

Vorbereiten: Einheitliche Zettel, Balkenwaage

Jeder Zuschauer bekommt drei gleich große Zettel, auf die er positive oder negative Bemerkungen zum Film schreibt. Die positiven Zettel werden auf die linke Schale, die negativen auf die rechte einer Balkenwaage gelegt.

So ergibt sich zunächst eine Grobwertung und durch das Vorlesen der Bemerkungen ein detailliertes Bild der Zuschauermeinung sowie die Grundlage für eine rege Diskussion.

Diese Methode eignet sich vorrangig für Spielfilme bzw. handlungsorientierte Kurzfilme, bietet aber auch einen hervorragenden Ansatz, medienerzieherisch über einen ganz „normalen“ Unterrichtsfilm nachzudenken.

Johannes Philipp 2005/2007/2009

nach Helmar Oberlechner und unter teilweiser Verwendung der Arbeitsergebnisse der Pädagogischen Woche St. Ottilien 1994: Methoden und Vorschläge zur Aufarbeitung von Filmerlebnissen

Unveröffentlichtes Manuskript der Staatlichen Landesbildstelle Südbayern ©1994

sowie nach Karl-Hermann Werner:

Methoden und Vorschläge zur Aufarbeitung von Filmerlebnissen

Unveröffentlichtes Manuskript der Medienzentrale des Landkreises Augsburg, ©1995

Die kommunalen Medienzentren in Bayern (Verzeichnis unter <http://www.medieninfo.bayern.de/index.asp?MNav=4&2NNav=1&TNav=0>) bieten jeweils einige tausend audiovisuelle Medien (Videos, DVDs, CDs) im kostenlosen Verleih und zum Teil online für den Unterricht an.

Anschrift des Verfassers:

Akademie für Lehrerfortbildung und Personalführung

Kardinal-von-Waldburg-Str. 6 - 7

89407 Dillingen

Tel.: (09071) 53-248

Internet: <http://alp.dillingen.de/ref/mp/> und

<http://www.mib-bayern.de/>

Johannes Philipp

Ref. 4.6 Medienpädagogik

Mobil: (0176) 455 010 40

Fax: (09071) 53-5248

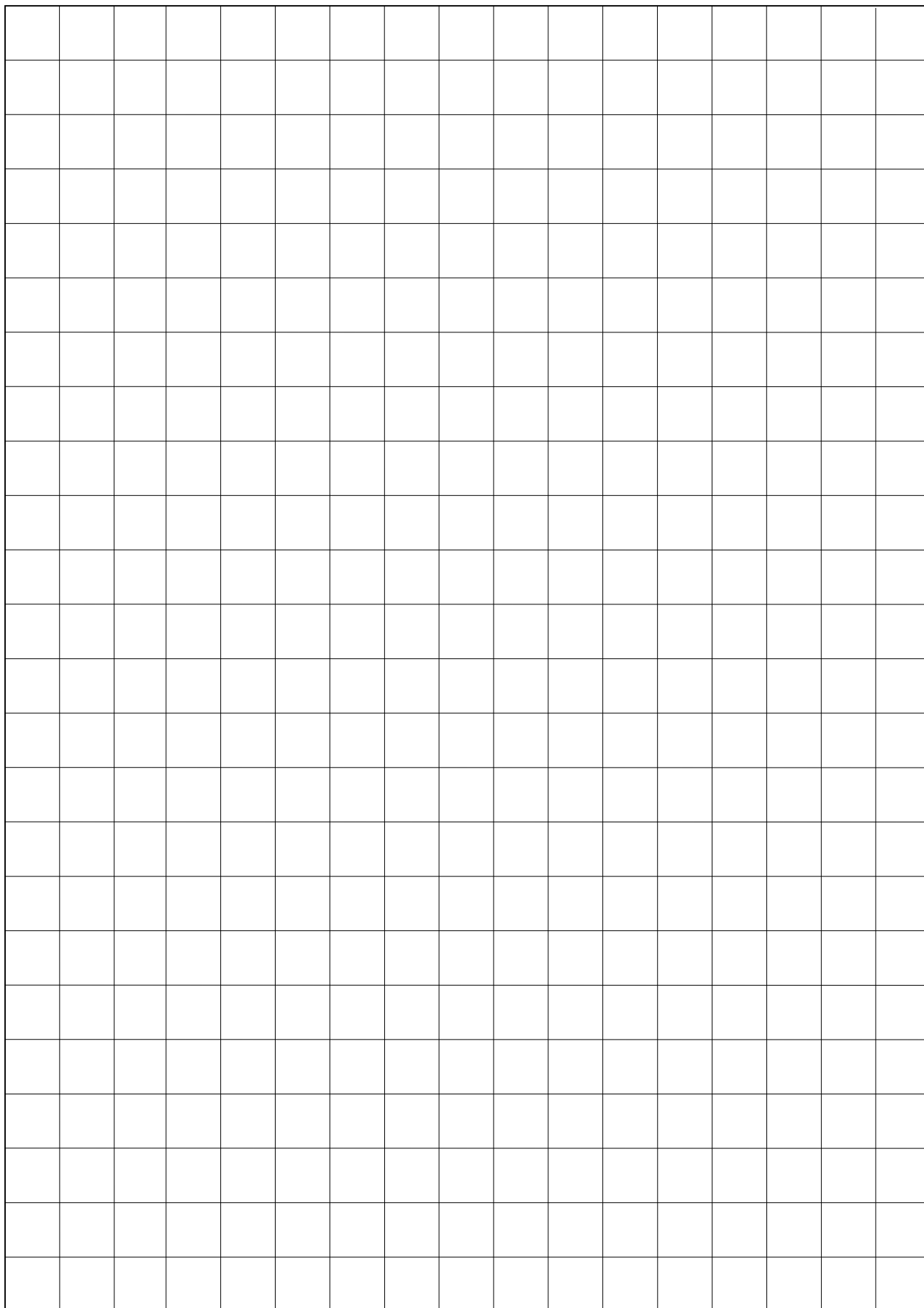
E-Mail: j.philipp@alp.dillingen.de



Dieses Werk ist unter einem Creative Commons Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen 2.0 Deutschland Lizenzvertrag lizenziert. Um die Lizenz anzusehen, gehen Sie bitte zu <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/de/> oder schicken Sie einen Brief an Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California 94105, USA.

Raster für Wörterdomino, Kreuzworträtsel usw.

Kopieren für Unterrichtszwecke erlaubt.



Würfel-Aufgaben



Fasse eine Szene, einen wichtigen Filmabschnitt in einem Satz zusammen!



Zeichne eine Filmfigur, einen Gegenstand auf die Tafel! Die anderen müssen raten.



Beschreibe einen wichtigen Gegenstand, eine Filmfigur, einen Darsteller, zuerst grob, dann immer feiner! Die anderen müssen raten.



Nenne (zitiere) eine Textstelle, ein Wort aus dem Film! Die anderen müssen es bzw. den Zusammenhang erklären.



Ahme ein wichtiges Geräusch, eine Melodie, einen Rhythmus aus dem Film nach (summe, pfeife, singe, klopfe)! Die anderen müssen raten.



Stelle eine Figur, einen Gegenstand, ein Gebäude, ein Ding, aus dem Film mimisch dar (Scharadespiel)! Die anderen müssen raten.

Einreißzettel

